



Eksplorasi Penggunaan Media Interaktif Berbasis IT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Lepak

Samsul Hadi Hidayatullah^{1*}, Abdul Kadir Jaelani¹

¹ Magister administrasi pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1614>

Article Info:

Received : 22 Desember 2025
Revised : 16 Januari 2026
Accepted : 27 Januari 2026
Published : 03 Februari 2026

Correspondence:

Samsul Hadi Hidayatullah

Phone:

Abstract: This study aims to examine in depth the implementation of information technology (IT)-based interactive media in the learning process at the elementary school level and to identify its influence on enhancing students' learning interest. The research was conducted at SDN 1 Lepak, located in East Sakra Subdistrict, Central Lombok Regency. This study employed a qualitative approach with an exploratory method. Data collection techniques included direct classroom observations, in-depth interviews with key informants, and the collection of supporting documents. The research informants consisted of the school principal, classroom teachers, and upper-grade students. The collected data were analyzed using the interactive model developed by Miles and Huberman, which comprises three main stages: data reduction, data display, and systematic conclusion drawing. The findings indicate that teachers at SDN 1 Lepak have actively utilized various forms of interactive learning media, including educational videos, digital images, technology-based quizzes, and other digital learning applications. The use of these media has been proven to encourage active student participation and strengthen their understanding of the learning materials. From the students' perspective, the use of interactive media has had a positive impact on learning motivation, as reflected in increased enthusiasm, active engagement, and conceptual understanding. Challenges such as technical limitations and initial student adaptation were effectively addressed through teacher guidance and internal school training. Overall, the results demonstrate that IT-based interactive media are effective in promoting active participation, creating an enjoyable learning environment, and enhancing students' comprehension, in line with the principles of cognitivism and constructivism, and are therefore recommended for implementation in elementary schools.

Keywords: Interactive media; information technology; learning motivation; elementary education; cognitivism; constructivism.

Citation: Samsul Hadi Hidayatullah, & Jaelani, A. K. (2026). Eksplorasi Penggunaan Media Interaktif Berbasis IT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Lepak. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(1), 256-261. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1614>

Pendahuluan

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memicu perubahan mendasar di berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di tengah era digital seperti saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan alternatif, melainkan telah menjadi kebutuhan utama yang tidak dapat dihindari. Peran

teknologi kini tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi telah menyatu secara menyeluruh dalam mekanisme kegiatan belajar-mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk mendorong peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh. Teknologi pendidikan sendiri dimaknai sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmiah dalam proses belajar, yang bertujuan untuk mencapai efektivitas dan efisiensi

Email: hidayatullah.shh@gmail.com

pembelajaran. Cakupan teknologi ini meliputi tidak hanya perangkat keras (*hardware*), tetapi juga perangkat lunak (*software*), serta unsur manusia (*brainware*) yang mengoperasikannya (Waton, 2024)

Pemerintah Indonesia melalui Kemenristek juga mendorong digitalisasi sekolah dan pengetahuan literasi teknologi disemua jenjang pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 mengedepankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, kreativitas, serta literasi teknologi di kalangan peserta didik. Dalam konteks ini, Junaidi (2019) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sarana yang memungkinkan pengguna untuk terlibat langsung dengan informasi yang disajikan. Media semacam ini mencakup berbagai bentuk seperti perangkat lunak komputer, aplikasi digital, permainan interaktif, hingga e-book. Di jenjang sekolah dasar, pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi informasi, seperti aplikasi pembelajaran, video edukatif interaktif, serta permainan berbasis edukasi, mulai diterapkan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut (Nisa et al., 2022) Minat terhadap suatu aktivitas merupakan aspek psikologis yang berperan penting dalam memberikan dorongan serta respons terhadap pelaksanaan suatu kegiatan demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Dalam pandangan Huda (2017), minat diartikan sebagai dorongan kuat serta antusiasme tinggi yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan signifikan dalam membangkitkan minat belajar siswa, sebab penyajian materi yang menarik mampu membantu mereka dalam menyerap dan memahami informasi yang disajikan secara visual (Agustira & Rahmi, 2022). Namun tantangan nyata dilapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru disekolah dasar masih menghadapi kendala dalam mengoptimalkan penggunaan media interaktif tersebut. Kurangnya pelatihan, keterbatasan fasilitas, dan adaptasi pedagogis terhadap teknologi menjadi hambatan tersendiri. Akibatnya, motivasi belajar siswa yang sangat dipengaruhi oleh media dan metode pembelajaran menjadi kurang berkembang secara optimal.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penting untuk mengkaji lebih jauh bagaimana sebenarnya bentuk penggunaan media interaktif berbasis IT yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran serta sejauh mana media tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Atas dasar ketertarikan terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, peneliti memutuskan untuk melaksanakan studi eksploratif di salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan Janapria, yaitu SDN 1 Lepak. Fokus utama penelitian ini dirumuskan dalam

pertanyaan: (1) Bagaimanakah implementasi media interaktif berbasis teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar, serta sejauh mana pengaruhnya terhadap minat dan motivasi belajar siswa di SDN 1 Lepak? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali secara mendalam bagaimana guru menerapkan media interaktif berbasis IT dalam proses pembelajaran, sekaligus mengkaji peran media tersebut dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Secara teoritis, temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu menambah kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam hal penerapan teknologi pada jenjang pendidikan dasar. Selain itu, hasil ini juga diharapkan dapat menjadi referensi alternatif dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan selaras dengan tuntutan perkembangan zaman. Sementara itu, dari sisi implementatif, temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para guru dan pihak manajemen sekolah sebagai acuan dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi yang lebih menarik, relevan dengan konteks kehidupan siswa, serta mampu meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar di tingkat dasar.

Sejumlah penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif, seperti media visual, animasi video, serta aplikasi edukatif, mampu membangun suasana belajar yang lebih atraktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Raudah et al., 2024). Sedangkan menurut (Hafizah et al., 2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa pemanfaatan media permainan aritmetika terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa, karena mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih hidup dan partisipatif.

Media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif serta mendorong partisipasi aktif peserta didik, sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini. Hal ini sejalan dengan pandangan Sudjana dan Rivai dalam Sanaky (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam proses belajar-mengajar. Pertama, kehadiran media dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga memunculkan motivasi belajar pada diri siswa. Kedua, media berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, mempermudah pemahaman konsep, dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Ketiga, penggunaan media memungkinkan terciptanya variasi metode penyampaian, tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal guru semata.

Hal ini dapat mencegah kejenuhan siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan efektif. Keempat, siswa terdorong untuk lebih aktif

menyimak materi serta terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti mengamati, melakukan tugas, mendemonstrasikan, dan bentuk kegiatan lainnya yang mendukung proses pemahaman secara menyeluruh.

Pemanfaatan teknologi interaktif diyakini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung, yang pada akhirnya turut berkontribusi dalam menumbuhkan minat mereka terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh (Tabina et al., 2024). Dalam konteks teori kognitivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif mengolah informasi. Menurut pendekatan konstruktivisme, kegiatan belajar dipandang sebagai proses yang melibatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dalam proses ini, siswa tidak bersikap pasif dalam menerima informasi, melainkan secara sadar berupaya memahami serta menafsirkan informasi baru. Mereka juga mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman atau pemahaman sebelumnya, sehingga mampu membentuk konsep dan gagasan baru secara bermakna (Djamaluddi, 2019).

Dengan demikian, media interaktif berbasis IT dapat menjadi jembatan antara kebutuhan siswa yang tumbuh di era digital dengan pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan pemahaman yang komprehensif terkait pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu, hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif guna mendorong peningkatan motivasi belajar siswa secara konsisten dan berkesinambungan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksploratif sebagai metode utama, yang dipilih dengan pertimbangan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait penerapan media interaktif berbasis teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Fokus utama kajian ini adalah untuk menelaah bagaimana media tersebut dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar serta sejauh mana pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dan berlokasi di SD Negeri 1 Lepak, yang terletak di Kecamatan sakra timur, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Adapun subjek penelitian mencakup kepala sekolah, guru kelas, serta siswa pada jenjang kelas tinggi di sekolah tersebut.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan tiga metode utama, yaitu pengamatan langsung, wawancara secara mendalam, serta telaah terhadap dokumen terkait.

Metode observasi diterapkan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, khususnya yang melibatkan penggunaan media interaktif sebagai sarana pendukung pembelajaran. Teknik wawancara diterapkan dengan melibatkan kepala sekolah, guru, dan peserta didik guna menggali pandangan serta pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk menghimpun informasi dari berbagai sumber, seperti perangkat pembelajaran, program-program sekolah, dan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis terhadap data yang diperoleh dilakukan dengan menggunakan pendekatan model interaktif sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Proses analisis ini mencakup tiga tahap utama, yakni tahap penyaringan informasi (reduksi data), penyusunan data secara sistematis (penyajian data), serta tahap interpretasi akhir untuk merumuskan kesimpulan. Guna memastikan validitas temuan, penelitian ini menerapkan strategi triangulasi, baik terhadap variasi sumber data maupun ragam teknik yang digunakan dalam pengumpulannya.

Hasil dan Diskusi

Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Lepak merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan sakra timur, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini dikenal sebagai lembaga pendidikan dasar yang menawarkan layanan pembelajaran berkualitas dalam lingkungan yang aman dan nyaman. Fasilitas yang tersedia pun telah dilengkapi dengan teknologi penunjang pembelajaran yang memadai. Tenaga pendidik di SD Negeri 1 Lepak memiliki latar belakang profesional yang kuat, dengan mayoritas guru merupakan ASN dan telah mengantongi sertifikasi pendidik. Berdasarkan data, sekitar 90% guru di sekolah ini telah tersertifikasi dan memiliki kemampuan dalam pemanfaatan IT.

Hal ini memungkinkan mereka menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan adaptif terhadap perkembangan digital, sehingga integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan, khususnya dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital saat ini. Di sekolah ini terdiri dari sembilan rombel, kelas satu, dua dan tiga masing-masing satu rombel sedangkan kelas empat, lima dan enam masing-masing dua rombel, selain itu di sekolah ini menerapkan kurikulum yang seimbang dan relevan dengan kebutuhan siswa, mencakup aspek akademis, social dan emosional. Selain itu sekolah menawarkan berbagai program ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan bakat dan minat siswa seperti, pramuka, karate, taekwondo, drumband dan hadroh. Sekolah aktif

melibatkan orang tua dalam proses belajar mengajar melalui pertemuan rutin, komunikasi yang terbuka dan kegiatan bersama. Sekolah ini memiliki suasana positif dan mendukung, dengan siswa yang merasa aman, dihargai, dan didorong untuk mencapai potensi mereka.

SD Negeri 1 Lepak merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang telah mengintegrasikan media interaktif berbasis teknologi informasi (IT) dalam kegiatan pembelajarannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, diperoleh informasi bahwa penerapan media interaktif di sekolah ini telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek motivasi belajar siswa.

Kepala sekolah menyatakan bahwa media interaktif berbasis IT sangat penting untuk diimplementasikan guna menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Teknologi dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Untuk mendukung hal tersebut, sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas seperti laptop, proyektor, LCD, dan perangkat audio. Selain itu, pelatihan internal juga diselenggarakan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengintegrasikan media IT dalam pembelajaran. Meskipun demikian, kepala sekolah juga mengakui adanya kendala seperti pemadaman listrik yang dapat menghambat penggunaan media berbasis IT. Namun, guru telah menyiapkan alternatif pembelajaran tanpa IT agar proses belajar tetap berjalan optimal.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif telah mempermudah perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru mengaku bahwa IT mempercepat proses penyusunan perangkat ajar serta memungkinkan penyajian materi secara lebih visual dan kontekstual. Media yang digunakan meliputi proyektor, gambar digital, video pembelajaran, serta lagu edukatif untuk mendukung pembelajaran tematik.

Guru secara rutin menggunakan media tersebut sebanyak tiga kali dalam seminggu, dengan tujuan menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif dalam proses belajar. Lebih lanjut guru mengungkapkan dampak positif yang dirasakan terlihat dari perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih fokus, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selanjutnya dari hasil wawancara dengan siswa kelas 4, 5, dan 6, ditemukan bahwa ditemukan beberapa tema

penting terkait pengalaman mereka dalam menggunakan media interaktif selama proses pembelajaran.

Jenis Media Interaktif yang Digunakan

Siswa menyebutkan berbagai jenis media interaktif yang pernah mereka gunakan di kelas, seperti proyektor, Google, YouTube, Edpuzzle Canva, dan platform kuis digital seperti Quizizz dan Kahoot. Media-media tersebut digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang. Quizizz, misalnya, dianggap menarik karena menyajikan tantangan dan nilai, sehingga membuat siswa antusias saat belajar.

Respons Emosional dan Motivasi Belajar

Mayoritas siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media interaktif. Mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, seru, dan tidak membosankan. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar, karena siswa merasa belajar sambil bermain dan lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Pemahaman Materi dan Keterlibatan Siswa

Siswa menyatakan bahwa media interaktif membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Visualisasi dan animasi yang terdapat dalam video pembelajaran membuat konsep lebih mudah dipahami. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif bertanya dan mencari informasi secara mandiri melalui Google.

Hambatan Penggunaan Media

Meski mayoritas siswa menyukai penggunaan media interaktif, beberapa di antaranya mengaku mengalami kendala, seperti kesulitan saat pertama kali menggunakan aplikasi atau tidak memahami cara mengoperasikannya. Namun, kendala ini tidak terlalu mengganggu dan dapat diatasi dengan bantuan guru. Secara konseptual, temuan ini sejalan dengan teori kognitivisme yang menekankan pentingnya peran media dalam merangsang proses berpikir dan pemahaman siswa. Juga selaras dengan teori konstruktivisme yang melihat pembelajaran sebagai proses aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Media digital interaktif di sekolah dasar, menurut Sarker dkk. (2019), membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih menarik dan mudah diingat. Media ini juga mendukung berbagai gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa. Troussas dkk. (2021) menekankan bahwa penggunaan media digital interaktif di sekolah dasar dapat meningkatkan kreativitas, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan

membangun keterampilan digital yang diperlukan untuk masa depan. Lebih lanjut lagi menurut hasil penelitian (Laelatul Munawaroh et al., 2023) diperoleh bahwa Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT memiliki peran yang signifikan dalam menunjang proses pembelajaran di era abad ke-21.

Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta capaian hasil belajar siswa. Peserta didik cenderung menunjukkan minat yang tinggi, semangat yang positif, konsentrasi yang lebih baik, dan keterlibatan aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Di samping itu, penggunaan media berbasis ICT juga berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang membahagiakan atau dikenal dengan istilah *joyful learning*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis IT di SDN 1 Lepak memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media digital tersebut turut mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih partisipatif, mandiri, dan bermakna. Pendekatan pembelajaran melalui pemanfaatan video pembelajaran, aplikasi edukatif, serta kuis interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar di kelas.

Kesimpulan

Simpulan Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 1 Lepak, dapat dirumuskan sejumlah kesimpulan sebagai berikut:

1. Integrasi media interaktif berbasis teknologi informasi telah menjadi elemen krusial dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Beragam bentuk media, seperti video pembelajaran, ilustrasi digital, serta aplikasi edukatif, digunakan secara konsisten untuk meningkatkan ketertarikan siswa sekaligus menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.
2. Pemanfaatan media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Siswa menunjukkan respons yang lebih antusias, partisipatif, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Media ini tidak hanya membangkitkan ketertarikan belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional dalam kegiatan pembelajaran.
3. Beberapa kendala yang muncul dalam penerapan media ini, seperti terbatasnya

sarana prasarana dan rendahnya kemampuan literasi digital, dapat diatasi melalui peningkatan kompetensi guru serta adaptasi metode pengajaran yang relevan.

4. Secara teoritis, temuan penelitian ini mendukung pendekatan kognitivistik dan konstruktivistik, yang mengedepankan pembelajaran aktif, pengalaman langsung, serta visualisasi informasi sebagai bagian penting dalam proses belajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berperan penting dalam mendorong motivasi dan efektivitas belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan, peneliti merekomendasikan dan mengajak para pendidik untuk menggunakan media interaktif sebagai upaya persuasif kegiatan pembelajaran di dalam kelas untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sekolah hendaknya dapat melengkapi fasilitas yang mendukung keterlaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media interaktif. Peneliti merekomendasikan bagi para peneliti selanjutnya untuk Melanjutkan penelitian kuantitatif untuk mengukur efektivitas secara statistik.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini.

Referensi

- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. Pengantar Penelitian Pendidikan.
- Djamaluddi, A. &. (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Parepare: CV. KAFAH LEARNING CENTER.
- Hafizah, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Eka Cahya Sari Putra, & Mubarak. (2024). Media Game Poki.Com Arithmetika Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal Educational Research and Development* | E-ISSN: 3063-9158, 1(2), 210-216. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.131>
- Huda, M. (2017). Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis. JUNAIDI. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 46-56
- Laelatul Munawaroh, Rokmanah, S., & Syachuroji, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (Ict) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

- Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(01), 170-180. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.39651>
- Nisa, H. U., Nurbaeti, R. U., & Budiana, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1528-1535. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2110>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092-2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Sanaky, HA (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pers.
- Sarker, MNI, Wu, M., Cao, Q., Nature, GM, & Li, D. (2019). Memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran yang lebih baik dan pendidikan: Tinjauan pustaka sistematis. *Jurnal Internasional Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 9(7), 453-461. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.7.1246>
- Tabina, M. H. C. T., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). View of Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493-2502.
- Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2021). Ber cerita Digital sebagai Alat Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar: Sebuah Tinjauan Tinjauan Literatur Sistematis. *Keberlanjutan*, 13(21), 12166. <https://doi.org/10.3390/su132112166>
- Watson, M. N. (2024). Implementasi Teknologi Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran Berdiferensiasi. *Abnauna: Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 2(2), 53-65. <https://doi.org/10.52431/jurnalilmupendidikananak.v2i2.2251>